

## عنوان مقاله:

قابلیت های گیمیفیکیشن در افزایش مشارکت و استفاده کاربران از خدمات کسب و کارهای ورزشی

## محل انتشار:

سومین کنفرانس بین المللی تربیت بدنی و علوم ورزشی (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

## نویسندگان:

رضا نعلبندنژاد - دانشجوی کارشناسی ارشد مدیریت ورزشی دانشگاه شهیدبهشتی، ایران، تهران

نجف آقایی - دانشیار مدیریت ورزشی دانشگاه خوارزمی، ایران، تهران

## خلاصه مقاله:

هدف از پژوهش حاضر شناسایی قابلیت های گیمیفیکیشن در افزایش مشارکت و استفاده کاربران از خدمات کسب و کارهای ورزشی می باشد. پژوهش حاضر از نوع تحقیقات کاربردی است لذا بمنظور شناسایی اجزا قابلیت های گیمیفیکیشن در ارتقاء مشارکت کاربران به فعالیتهای بدنی از روش کیفی و همچنین برای اولویت بندی مولفه ها و مقوله های قابلیت های گیمیفیکیشن از روش کمی استفاده شده است. در بخش کیفی پژوهشگر در گام نخست همراه با دور اول روش دلفی برای یافتن مجموعه ای کلی از تعداد قابلیت های گیمیفیکیشن به روش مطالعه اسنادی پرداخته و در بخش کمی از روش دلفی (۳ مرحله) به شناسایی و اولویت بندی قابلیت ها پرداخته است. نمونه آماری پژوهش شامل ۱۱ نفر از خبرگان و کارشناسان حوزه گیمیفیکیشن و طراحی اپلیکیشن بودند. جهت نمونه گیری برای انجام مصاحبه های نیمه ساختاریافته از روش نمونه گیری هدفمند و تکنیک نمونه گیری گلوله برفی استفاده شد. با توجه به نتایج می توان گفت لزوم استفاده از گیمیفیکیشن در محیط های غیر ورزشی برای افزایش مشارکت کاربران به استفاده از خدمات کسب و کارهای ورزشی از اهمیت بالایی برخوردار است. و با توجه به افزایش سلامتی کاربران و بالابردن کارایی و بهره وری آنها در محیط های کار این امر را ضروری می سازد.

## کلمات کلیدی:

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1270049>

